



劳动保障部全国计算机信息高新技术考试指定教材

多媒体软件制作(Authorware 平台)

Authorware 6.5

职业技能培训教程

(多媒体制作员级)

全国计算机信息高新技术考试 编写
教材编写委员会



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



職業教育司 職業教育課程發展處 職業教育課程發展處

職業教育課程發展處 職業教育課程發展處
Northern Varsity: 6.5

職業技能培訓課程

（職業教育課程發展處 職業教育課程發展處）

職業教育課程發展處 職業教育課程發展處
職業教育課程發展處 職業教育課程發展處



職業教育課程發展處 職業教育課程發展處
職業教育課程發展處 職業教育課程發展處



劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试指定教材

多媒体软件制作(Authorware 平台)

Authorware 6.5

职业技能培训教程

(多媒体制作员级)

全国计算机信息高新技术考试 编写
教材编写委员会



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

由劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国统一组织实施的全国计算机信息高新技术考试是面向广大社会劳动者举办的计算机职业技能考试,考试采用国际通行的专项职业技能鉴定方式,测定应试者的计算机应用操作能力,以适应社会发展和科技进步的需要。

本教程由10章构成。前9章学习 Authorware 的基本技术,内容包括:使用基本图标(显示图标、等待图标、擦除图标、计算图标和组合图标等),引用各种媒体(声音、视频、动画和影片等),创建动画,创建交互,分支结构,框架结构,使用变量和函数,库的应用,打包源文件和库文件,以及组织发行文件。第10章通过作品演示和程序分析,展示了各种 Authorware 基本技术的综合应用。

本教程内容与例题紧密结合,强调基础知识与操作技能的实际应用,边讲边练,学习轻松,上手容易。

本教程不但是劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试指定教材,同时也可作为大专院校、技校、高职、职高和社会相关领域培训班的首选教材。本教程对学习多媒体软件制作知识,自测多媒体软件制作技能的广大读者同样适用。

本版 CD 内容包括:书中全部例题的素材;书中全部例题的结果;教学中用到的示例;教学中用到的演示作品;作品欣赏。

需要得到技术支持的读者,请与北京海淀 083 信箱北京希望电子出版社(邮编 100080)联系。网址: www.bhp.com.cn, E-mail: lwm@bhp.com.cn。电话:010-62520290,62630301,传真:010-62520573。

版 权 声 明

本教程由劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试教材编写委员会编写,未经著作权人书面许可,本教程的任何部分都不得直接或修改后复制或传播。

本教程封底贴有劳动和社会保障部职业技能鉴定中心与北京希望电子出版社共同设计的防伪标签,无此防伪标签者不得销售。

版权所有,翻印必究。

盘 书 系 列 名 : 劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试指定教材

盘 书 名 : 多媒体软件制作(Authorware平台) Authorware 6.5 职业技能培训教程

文 本 著 作 者 : 全国计算机信息高新技术考试教材编写委员会

责 任 编 辑 : 李秉真

C D 制 作 者 : 希望多媒体开发中心

C D 测 试 者 : 希望多媒体测试部

出版、发行者:北京希望电子出版社

地 址 : 北京市海淀区知春路63号卫星大厦三层 100080

网址: www.bhp.com.cn

E-mail: lwm@bhp.com.cn

电话: 010-62520290,62521724,62528991,62630301,62524940,62521921,82610344(发行) 010-82675588-202(门市) 010-82675588-501,82675588-201(编辑部)

经 销 : 各地新华书店、软件连锁店

排 版 : 希望图书输出中心 张月岭

CD 生 产 者 : 北京中新联光盘有限责任公司

文本印刷者:北京朝阳印刷厂

开本 / 规格 : 787毫米×1092毫米 1/16 20.5印张 461千字 4页彩插

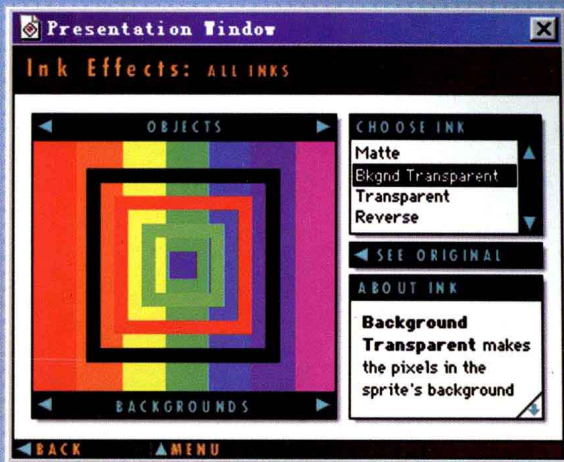
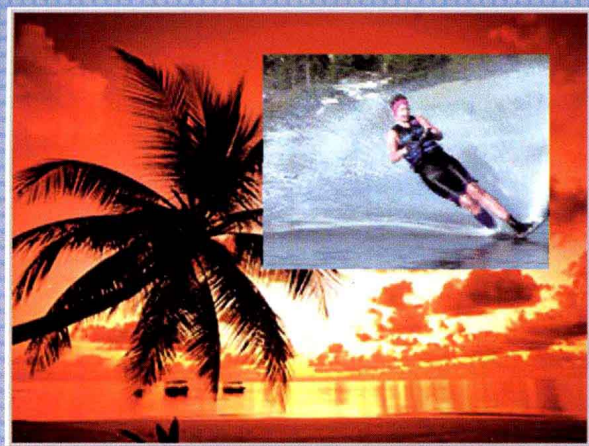
版次 / 印次 : 2003年4月第1版 2003年4月第1次印刷

印 数 : 0001- 5000册

本 版 号 : ISBN 7-89498-138-9

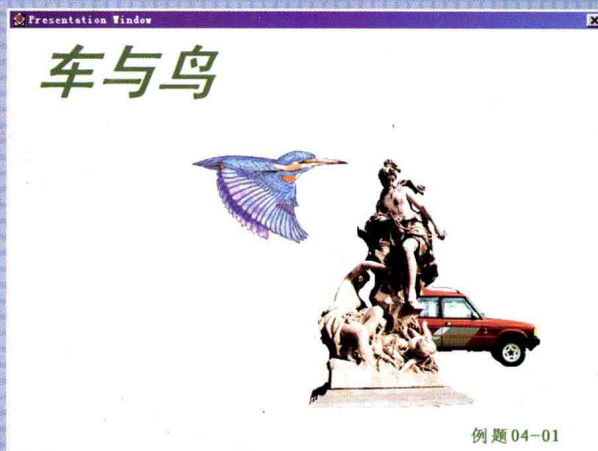
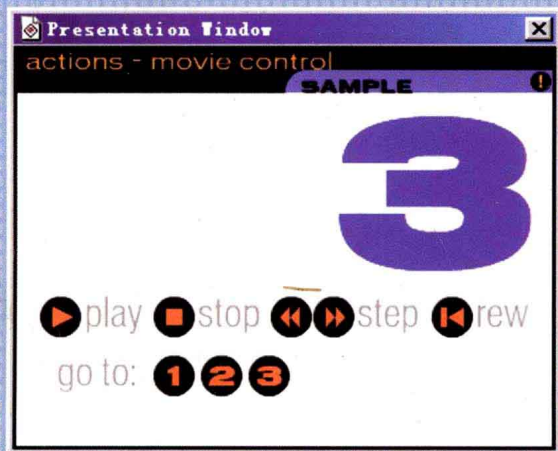
定 价 : 30.00元(本版CD)

说明:凡我社产品如有残缺,可执相关凭证与本社调换。



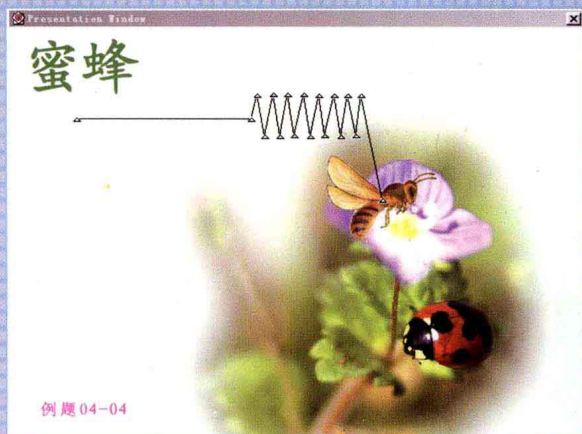
这个小作品让您初步领略 Authorware 的魅力

Authorware 可以引用 Director 影片
并保持原有的交互性能



Authorware 可以引用 Flash 动画并保持原有的交互性能

直线路径动画的例题

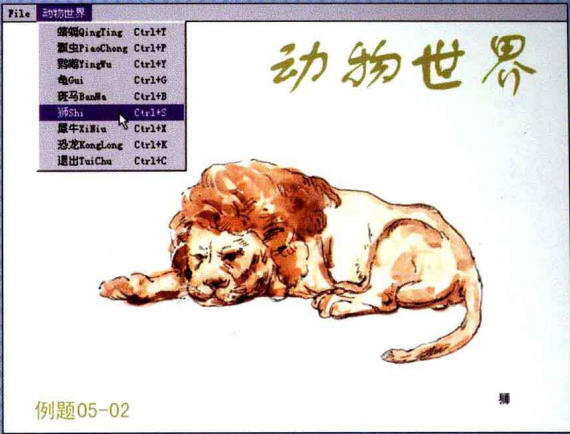


折线路径动画的例题

曲线路径动画的例题



封闭路径动画的例题



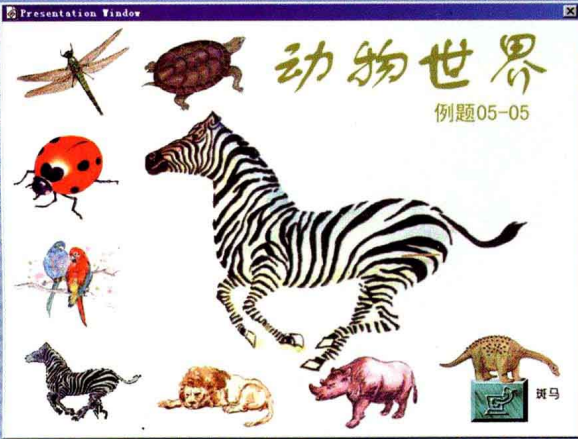
菜单响应型交互的例题



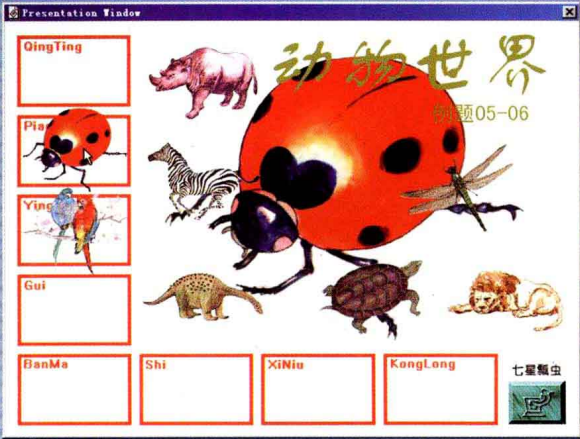
按钮响应型交互的例题



热区响应型交互的例题



热体响应型交互的例题



目标区响应型交互的例题



限时响应型交互的例题



限次和按键响应型交互以及分支结构的例题



建立框架结构的例题



展示学生作业的演示作品



做拼字游戏的演示作品



介绍 Premiere 特技的演示作品



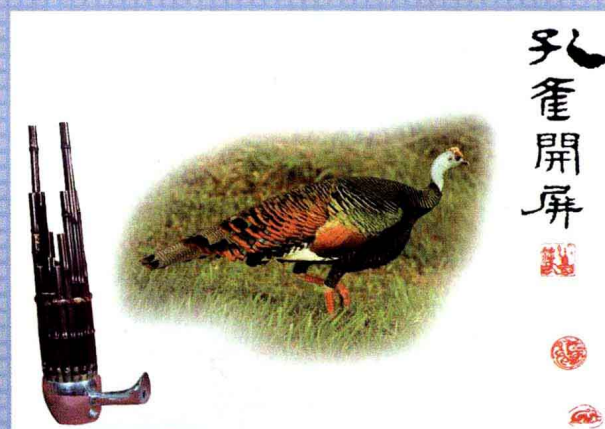
欣赏作品《牧童短笛》充满了天真烂漫的童趣



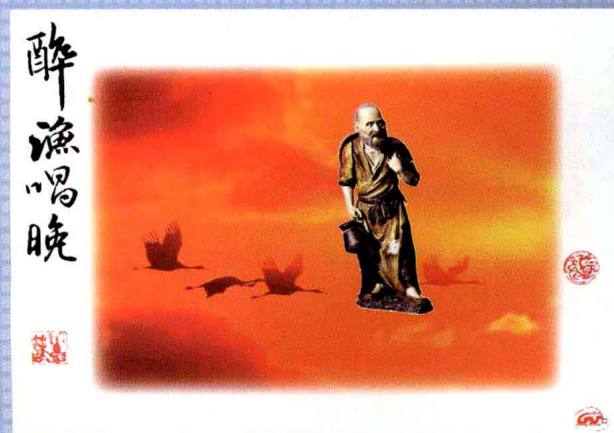
欣赏作品《山鬼》渗透出深邃神秘的气氛



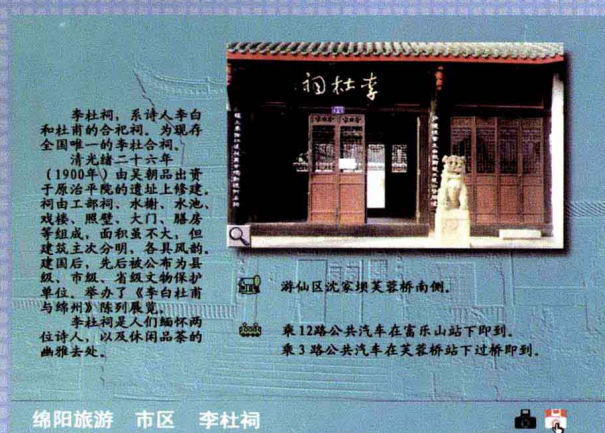
欣赏作品《山涧溪流》散发着大自然的清新气息



欣赏作品《孔雀开屏》展现了绚丽多彩的画面



欣赏作品《醉渔唱晚》把人带入古老朴素的生活



欣赏作品《绵阳旅游》带您畅游这座西南名城

国家职业技能鉴定专家委员会

计算机专业委员会名单

主任委员：路甬祥 王 选

副主任委员：陈 冲 陈 宇 周明陶

委 员：（按姓氏笔画排序）

王 林 关东明 朱崇君 李京申 宋 建 何新华

陆卫民 罗 军 陈 敏 明 宏 金志农 金茂忠

钟玉琢 赵洪利 秦人华 徐广卿 徐建华 裘伯君

鲍岳桥 雷 毅

秘 书 长：赵伯雄

全国计算机信息高新技术考试教材

编委会名单

主任委员：陈 宇 陆卫民 明 宏

副主任委员：徐建华 金志农 杨 波

委 员：（按姓氏笔画排序）

丁文花 王维新 代 勤 皮阳文 甘登岱 朱诗兵

朱崇君 孙志松 李顺福 李东震 李建明 何新华

何敏男 汪琪美 张发海 张灵芝 陈 捷 陈 朝

罗 军 郑明红 段倚虹 姚红军 顾 明 栾大成

袁玉明 郭淑珍 蔡红柳 廖彬山

本书执笔人：魏建华

全国计算机信息高新技术考试简介

全国计算机信息高新技术考试是劳动和社会保障部为适应社会发展和科技进步的需要，提高劳动力素质和促进就业，加强计算机信息高新技术领域新职业、新工种职业技能鉴定工作，授权劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国范围内统一组织实施的社会化职业技能考试。根据劳动和社会保障部职业技能开发司、劳动和社会保障部职业技能鉴定中心劳培司字[1997]63号文件，“考试合格者由劳动和社会保障部职业技能鉴定中心统一核发计算机信息高新技术考试合格证书。该证书作为反映计算机操作技能水平的基础性职业资格证书，在要求计算机操作能力并实行岗位准入控制的相应职业作为上岗证；在其他就业和职业评聘领域作为计算机相应操作能力的证明。通过计算机信息高新技术考试，获得操作员、高级操作员资格者，分别视同于中华人民共和国中级、高级技术等级，其使用及待遇参照相应规定执行；获得操作师、高级操作师资格者参加技师、高级技师技术职务评聘时分别作为其专业技能的依据。”

开展这项工作的主要目的，就是为了推动高新技术在我国的迅速普及，促使其得到推广应用，提高应用人员的使用水平和高新技术装备的使用效率，促进生产效率的提高；同时，对高新技术应用人员的择业、流动提供一个应用水平与能力的标准证明，以适应劳动力的市场化、管理。

根据职业技能鉴定要求和劳动力市场化、管理需要，职业技能鉴定必须做到操作直观、项目明确、能力确定、水平相当且可操作性强的要求。因此，全国计算机信息高新技术考试采用了一种新型的、国际通用的专项职业技能鉴定方式。根据计算机不同应用领域的特征，划分模块和系列，各系列按等级分别独立进行考试。

目前划分了五个级别：

序号	级别	与国家职业资格对应关系
1	高级操作师级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格一级
2	操作师级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格二级
3	高级操作员级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格三级
4	操作员级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格四级
5	初级操作员级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格五级

目前划分了 14 个模块，32 个系列：

序号	模块	模块名称	编号	平 台
1		初级操作员	001	Windows/Office
2	00	办公软件应用	002	Windows 平台（MS Office）
			003	Windows 平台（WPS）
3	01	数据库应用	011	FoxBASE+平台
			012	Visual FoxPro 平台
			013	SQL Server 平台
			014	Access 平台
4	02	计算机辅助设计	021	AutoCAD 平台

序号	模块	模块名称	编号	平 台
5	03	图形图像处理	031	3D Studio 平台
			032	PhotoShop 平台
			034	3D Studio MAX 平台
			035	CorelDRAW 平台
			036	Illustrator 平台
6	04	专业排版	041	方正书版、报版平台
			042	PageMaker 平台
7	05	因特网应用	051	Netscape 平台
			052	Internet Explorer 平台
8	06	计算机中文速记	061	听录技能
9	07	微型计算机安装调试维修	071	IBM-PC 兼容机
10	08	局域网管理	081	Windows NT 平台
			082	Novell NetWare 平台
11	09	多媒体软件制作	091	Director 平台
			092	Authorware 平台
12	10	应用程序设计编制	101	Visual Basic 平台
			102	Visual C++平台
			103	Delphi 平台
13	11	会计软件应用	111	用友软件系列
			112	金碟软件系列
14	12	网页制作	121	Dreamweaver 平台
			122	Fireworks 平台
			123	Flash 平台
			124	FrontPage 平台

根据计算机应用技术的发展和实际需要，考核模块将逐步扩充。

全国计算机信息高新技术考试密切结合计算机技术迅速发展的实际情况，根据软硬件发展的特点来设计考试内容和考核标准及方法，尽量采用优秀国产软件，采用标准化考试方法，重在考核计算机软件的操作能力，侧重专门软件的应用，培养具有熟练的计算机相关软件操作能力的劳动者。在考试管理上，采用随培随考的方法，不搞全国统一时间的考试，以适应考生需要。向社会公开考题和答案，不搞猜题战术，以求公平并提高学习效率。

全国计算机信息高新技术考试特别强调规范性，劳动和社会保障部职业技能鉴定中心根据“统一命题、统一考务管理、统一考评员资格、统一培训考核机构条件标准、统一颁发证书”的原则进行质量管理，每一个考核模块都制定了相应的鉴定标准和考试大纲，各地区进行培训和考试都执行统一的标准和大纲，并使用统一教材，以避免“因人而异”的随意性，使证书获得者的水平具有等价性。为适应计算机技术快速发展的现实情况，不断跟踪最新应用技术，还建立了动态的职业鉴定标准体系，并由专家委员会根据技术发展进行拟定、调整和公布。

考试咨询网站: www.citt.org.cn

培训教材咨询电话: 010-62630301, 62520290

出版说明

全国计算机信息高新技术考试是劳动和社会保障部为适应社会发展和科技进步的需要,提高劳动力素质和促进就业,加强计算机信息高新技术领域新职业、新工种职业技能鉴定工作,授权劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国范围内统一组织实施的社会化职业技能鉴定考试。

根据职业技能鉴定要求和劳动力市场化管理需要,职业技能鉴定必须做到操作直观、项目明确、能力确定、水平相当且可操作性强的要求,因此,全国计算机信息高新技术考试采用了一种新型的、国际通用的专项职业技能鉴定方式。根据计算机不同应用领域的特征,划分了模块和平台,各平台按等级分别独立进行考试,应试者可根据自己工作岗位的需要,选择考核模块和参加培训。

全国计算机及信息高新技术考试特别强调规范性,劳动和社会保障部职业技能鉴定中心根据“统一命题、统一考务管理、统一考评员资格、统一培训考核机构条件标准、统一颁发证书”的原则进行质量管理。每一个考试模块都制定了相应的鉴定标准和考试大纲,各地区进行培训和考试都执行统一的标准和大纲,并使用统一教材,以避免“因人而异”的随意性,使证书获得者的水平具有等价性。

为保证考试与培训的需要,每个模块的教材由两种指定教材组成。其中一种是汇集了本模块全部试题的《试题汇编》,一种是用于系统教学使用的《培训教程》。

本教程由 10 章构成。前 9 章学习 Authorware 的基本技术,内容包括:使用显示图标、等待图标、擦除图标、计算图标和组合图标这样一些基本图标的方法,使用显示图标、声音图标和电影图标引用图、文、声、像各种媒体素材的方法,使用动画图标制作 5 种类型动画的方法,使用交互图标实现各种交互的方法,使用分支图标建立分支结构的方法,使用框架图标建立框架结构的方法,在程序中使用变量和函数的方法,组织素材的方法(包括库的方法),打包源文件和库文件的方法,以及组织发行文件的方法。第 10 章通过作品演示和程序分析,展示了各种 Authorware 基本技术的综合应用。

配合这些学习内容,教程中安排了 36 个例题、203 个复习题、24 个示例和 3 个演示作品。例题的全部答案见随书光盘,复习题的全部答案见本书附录。

本教程执笔人为:魏建华

关于本教程的不足之处,敬请批评指正。

目 录

第1章 认识 Authorware.....	1
1.1 Authorware 的版本.....	1
1.2 Authorware 的特点.....	4
1.3 Authorware 的硬件和软件环境.....	5
1.3.1 Authorware 的硬件环境.....	5
1.3.2 Authorware 的软件环境.....	5
1.4 Authorware 的启动和退出.....	5
1.4.1 Authorware 的启动.....	5
1.4.2 Authorware 的退出.....	6
1.5 Authorware 的工作环境.....	6
1.5.1 菜单栏.....	7
1.5.2 工具栏.....	7
1.5.3 控制面板.....	8
1.5.4 图标栏.....	8
1.5.5 设计窗口.....	9
1.5.6 演示窗口.....	10
1.6 Authorware 制作过程体验.....	10
1.7 小结.....	19
1.8 复习题.....	19
第2章 基本图标.....	20
2.1 在显示图标中创建内部素材.....	20
2.1.1 使用显示图标.....	20
2.1.2 绘图工具箱.....	21
2.1.3 线型设置面板.....	21
2.1.4 填充方式面板.....	21
2.1.5 显示方式面板.....	22
2.1.6 颜色设置面板.....	23
2.1.7 绘制直线.....	23
2.1.8 使用选择工具.....	24
2.1.9 绘制椭圆和圆.....	24
2.1.10 绘制矩形和正方形.....	24
2.1.11 绘制圆角矩形和圆角正方形.....	24
2.1.12 绘制任意折线.....	25
2.1.13 设置图形的颜色和填充方式.....	25
2.1.14 文字的录入.....	26

2.1.15 文字的编排.....	27
2.1.16 文字的字体、大小和颜色.....	27
2.1.17 消除文字锯齿.....	29
2.1.18 文字滚动窗口.....	29
2.2 在显示图标中引入外部素材.....	30
2.2.1 粘贴外部文本.....	30
2.2.2 引入外部文本文件.....	31
2.2.3 粘贴外部图像.....	32
2.2.4 引入外部图像文件.....	32
2.2.5 图像的显示方式.....	33
2.3 显示图标的属性设置.....	34
2.3.1 显示图标属性对话框.....	34
2.3.2 显示图标的层属性.....	35
2.3.3 显示图标的出场过渡效果.....	36
2.3.4 显示图标的选项设置.....	37
2.3.5 显示图标的移动属性.....	37
2.4 等待图标.....	42
2.4.1 等待图标的解除类型.....	42
2.4.2 等待图标的典型设置.....	44
2.5 擦除图标.....	46
2.5.1 设置擦除的操作步骤.....	46
2.5.2 擦除图标的退场过渡效果.....	47
2.6 计算图标.....	48
2.6.1 使用计算图标的操作步骤.....	48
2.6.2 计算窗口.....	48
2.6.3 附加计算窗口.....	49
2.7 组合图标.....	50
2.7.1 使用组合图标的操作步骤.....	51
2.7.2 使用组合图标的其他方法.....	51
2.7.3 设计窗口滚动条.....	51
2.8 基本图标应用举例.....	52
2.9 小结.....	60
2.10 复习题.....	60
第3章 媒体支持.....	62
3.1 引入声音.....	62

3.1.1 引入声音的操作步骤.....	62
3.1.2 声音文件的格式.....	63
3.1.3 声音图标属性对话框.....	63
3.2 压缩声音.....	65
3.3 引入 AVI 视频.....	68
3.3.1 引入视频的操作方法.....	68
3.3.2 电影图标属性对话框.....	69
3.4 引入 Director 影片.....	71
3.4.1 引入影片的方法.....	71
3.4.2 有关影片的属性设置.....	73
3.5 电影图标的媒体支持.....	73
3.5.1 电影图标所支持的媒体类型.....	73
3.5.2 播放媒体的环境条件.....	74
3.6 引入 GIF 动画.....	74
3.6.1 引入 GIF 动画的操作步骤.....	75
3.6.2 GIF 动画的属性设置.....	76
3.7 引入 Flash 动画.....	78
3.7.1 引入 Flash 动画的方法.....	78
3.7.2 Flash 动画的属性设置.....	79
3.8 小结.....	81
3.9 复习题.....	81
第 4 章 动画图标	83
4.1 动画图标概述.....	83
4.1.1 Authorware 动画的类型和特点.....	83
4.1.2 创建动画的方法.....	84
4.1.3 创建动画的基本原则.....	86
4.1.4 动画图标属性对话框.....	87
4.2 终点定位动画 Direct to Point.....	88
4.3 直线定位动画 Direct to Line.....	91
4.4 平面定位动画 Direct to Grid.....	96
4.5 路径移动动画 Path to End.....	101
4.5.1 创建路径移动动画的基本操作.....	101
4.5.2 折线路径动画.....	103
4.5.3 曲线路径动画.....	106
4.5.4 封闭路径动画.....	107
4.6 路径定位动画 Path to Point.....	108
4.7 小结.....	110
4.8 复习题.....	110

第 5 章 交互图标	111
5.1 交互图标概述.....	111
5.1.1 创建交互的基本操作.....	111
5.1.2 创建交互的基本原则.....	113
5.1.3 交互的各种响应类型.....	113
5.1.4 交互图标的属性设置.....	114
5.1.5 交互分支的属性设置.....	115
5.2 文本响应型交互 Text Entry.....	117
5.2.1 创建文本响应型交互的操作.....	117
5.2.2 文本响应的属性设置.....	120
5.2.3 交互文本的属性设置.....	121
5.3 菜单响应型交互 Pull-Down Menu.....	123
5.3.1 创建菜单响应型交互的操作.....	123
5.3.2 菜单响应的属性设置.....	125
5.3.3 菜单响应属性设置实例.....	126
5.4 按钮响应型交互 Button.....	129
5.4.1 创建默认按钮的操作.....	129
5.4.2 按钮响应的属性设置.....	131
5.4.3 创建系统按钮的操作.....	134
5.4.4 按钮编辑器.....	136
5.4.5 创建自定义按钮的操作.....	137
5.5 热区响应型交互 Hot Spot.....	140
5.5.1 创建图像热区的操作.....	140
5.5.2 热区响应的属性设置.....	144
5.5.3 创建文字热区的操作.....	145
5.6 热体响应型交互 Hot Object.....	147
5.6.1 创建热体响应型交互的操作.....	147
5.6.2 热体图像的显示方式和热体的表现.....	152
5.7 目标区响应型交互 Target Area.....	153
5.7.1 创建目标区响应型交互的操作.....	153
5.7.2 目标区响应的属性设置.....	159
5.8 限时响应型交互 Time Limit 和条件响应型交互 Condition.....	161
5.8.1 创建限时响应型和条件响应型交互的操作.....	161
5.8.2 限时响应的属性设置.....	167
5.8.3 条件响应的属性设置.....	168

5.9 多层次交互结构	169	7.2.6 文本查找 Search	211
5.9.1 多层次交互结构程序演示	169	7.3 框架结构应用举例	212
5.9.2 多层次交互结构程序分析	170	7.3.1 矩形按钮控制系统	212
5.9.3 多层次交互结构程序制作	171	7.3.2 自定义按钮控制系统	214
5.10 小结	178	7.3.3 按键控制系统	215
5.11 复习题	179	7.4 小结	217
第 6 章 分支图标	180	7.5 复习题	218
6.1 分支结构及其属性设置	180	第 8 章 变量、函数、表达式和语句	219
6.1.1 创建分支结构的基本操作	180	8.1 概述	219
6.1.2 分支的属性设置	181	8.1.1 变量、函数、表达式和 语句的作用	219
6.1.3 分支图标的属性设置	181	8.1.2 使用变量、函数、表达式和 语句的途径	220
6.2 分支图标的工作原理	183	8.2 变量	223
6.2.1 演示程序介绍	183	8.2.1 变量的概念	223
6.2.2 分支属性的演示	184	8.2.2 变量的数据类型	224
6.2.3 时间限制的演示	185	8.2.3 使用自定义变量的方法	224
6.2.4 执行次数的演示	185	8.2.4 使用系统变量的方法	226
6.2.5 执行方式的演示	187	8.2.5 系统变量简介	227
6.2.6 执行次数和执行方式 配合作用的演示	188	8.3 函数	229
6.3 按键响应型交互和限次响应型交互	189	8.3.1 函数的概念	229
6.3.1 按键响应型交互 Keypress	189	8.3.2 使用系统函数的方法	230
6.3.2 限次响应型交互 Tries Limit	191	8.3.3 系统函数简介	231
6.4 分支图标应用举例	192	8.4 表达式	236
6.4.1 识图游戏的演示	192	8.4.1 运算符	236
6.4.2 识图游戏的程序结构	194	8.4.2 运算符的优先级	236
6.4.3 识图游戏的制作	195	8.4.3 表达式	237
6.5 小结	199	8.5 语句	240
6.6 复习题	200	8.5.1 条件语句	240
第 7 章 框架图标与导航图标	201	8.5.2 循环语句	244
7.1 框架图标概述	201	8.6 计算窗口	249
7.1.1 创建框架结构的基本操作	201	8.6.1 计算窗口的各种工具	249
7.1.2 框架图标的属性设置	205	8.6.2 查找和修改	250
7.1.3 框架图标的内部结构	205	8.6.3 插入符号	251
7.2 导航图标概述	206	8.6.4 插入信息框	251
7.2.1 导航图标属性对话框	206	8.6.5 插入程序片段	253
7.2.2 向前查找 Recent	207	8.6.6 计算窗口的设置	254
7.2.3 附近查找 Nearby	207	8.7 小结	256
7.2.4 任意查找 Anywhere	208	8.8 复习题	257
7.2.5 计算查找 Calculate	210		

第9章 作品的组织和发行	259	9.5.3 查找和复制 Xtras 文件	272
9.1 素材的组织	259	9.5.4 建立自动运行程序	273
9.2 库的应用	260	9.6 小结	274
9.3 库的介绍	265	9.7 复习题	275
9.3.1 库的建立	266	第10章 作品演示与程序分析	276
9.3.2 库的编辑	266	10.1 展示类作品	276
9.3.3 库的使用	267	10.2 课件类作品	280
9.4 文件的打包	267	10.3 游戏类作品	286
9.4.1 库文件的打包	267	10.4 小结	293
9.4.2 源文件的打包	268	附录A 快捷键	294
9.5 发行文件的组织	269	附录B 例题一览	298
9.5.1 发行作品所需包含的各类文件	269	附录C 复习题答案	300
9.5.2 Xtras 文件的概念	270	附录D 光盘说明	311